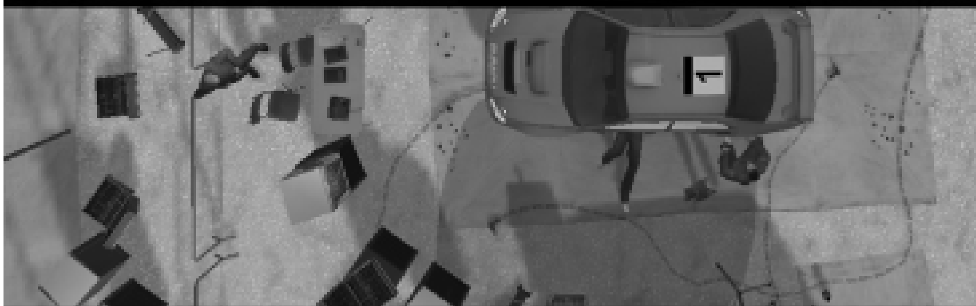


Richard Burns Rally™



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Привет и добро пожаловать на ралли Ричарда Бернса!

*Данный проект — результат нескольких лет моей совместной работы с компанией «**SCi Games LTD**». Без сомнения, этот гоночный симулятор отличается от других своим динамизмом и максимальной приближенностью к реальности. Вы это сразу поймете.*

Вы сможете идти по моим стопам: от изучения основ вождения в Лесной школе ралли, где я начинал, когда мне было пятнадцать, до участия в самых настоящих ралли на моем любимом автомобиле.

Поверьте, эта игра невероятно реалистична. Обязательно заходите в мою школу ралли, где я научу вас тому, как стать достойным пилотом и победителем Чемпионата.

Пройдя курс углубленной подготовки, вы сможете бросить вызов мне, открыв режим «Обгони Ричарда Бернса». Но имейте в виду — за моими плечами более 15 лет участия в гонках. Впрочем, немного практики — и вы сможете участвовать в состязаниях на самых разнообразных трассах всего мира как настоящий профессионал.

Надеюсь, что игра вам понравится так же, как и мне, и желаю удачи в вашем первом чемпионате.

Ричард Бернс

Чемпион мира 2001 года

СОДЕРЖАНИЕ

Установка игры 4
Введение 5
Основные клавиши управления 6
Рекомендуемые контроллеры 6
Клавиши управления 6
Игровой экран 6
Дисплей 6
Новая игра 7
Профиль водителя 7
Главное меню 7
Школа ралли 8
Одиночный этап 8
Чемпионат 9
Меню чемпионата 10
Возможности чемпионата 11
Автосервис 11
Несколько игроков 12
Обгони Ричарда Бернса 12
Настройки Главного меню 13
Экран 13
Звук 13
Управление 14
Стенограмма 14
Настройки по умолчанию 14
Профиль водителя: сохранение, загрузка и удаление 15
Меню паузы 15
Тюнинг автомобиля 16
Тюнинг 16
Дифференциал 17
Подвеска 20
Загрузка настроек 23
Сохранение настроек 23
Настройки по умолчанию 23

ПРИЛОЖЕНИЯ

A. — Учебное пособие раллийной школы 24
Основы вождения 24
Углубленная подготовка 25
B. — Стенограмма 29

Техническая поддержка 31
Авторы 32
Юридическая информация 36
Лицензионное соглашение 37

УСТАНОВКА ИГРЫ

Поместите диск с игрой в дисковод. Подождите несколько секунд, чтобы диск инициализировался. Если в вашем компьютере есть функция автозапуска, перед вами появится экран установки игры. Если функция автозапуска отсутствует, найдите на игровом диске файл launcher.exe и запустите его. Выберите опцию «Установка» и следуйте инструкциям, возникающим на экране.

После успешной установки игры на экране появятся следующие опции: «**ИГРА**», «**НАСТРОЙКИ ВИДЕО**», «**README**» и «**ВЫХОД**».

Чтобы запустить игру, выберите опцию «**ИГРА**».

Внимание: перед тем, как запускать игру, рекомендуется закрыть все прочие игры и приложения.

Опция «**НАСТРОЙКИ ВИДЕО**» позволяет изменить ваш адаптер дисплея, режим экрана и качество графики.

Опция «**README**» позволит вам просмотреть файл readme.txt.

Опция «**ВЫХОД**» закрывает экран автозапуска.

Вы найдете множество полезных советов и подсказок по игре на следующих сайтах:

www.richarburnsrally.co.uk

http://rbrally.gamenavigator.ru

ВВЕДЕНИЕ

Остановись. Подумай. Переведи дыхание. Сосредоточься.

Из-под колес летит гравий. Дымится асфальт. Клубами вздымается позади снежная пыль. Перед вами самый реалистичный гоночный симулятор современности — «Richard Burns Rally».

Игровые модели машин, отличающиеся высоким уровнем детализации, являются аналогами реально существующих спортивных автомобилей. Игру отличают реалистичные ландшафты, движок с революционной физикой и исключительно точное воспроизведение этапов самых престижных мировых ралли. Именно такую игру с нетерпением ждали поклонники гоночных симуляторов.

Каждый аспект ралли, начиная с первого урока в школе и участия в первом заезде и заканчивая заменой ходовой части и подвески автомобиля, воссоздан с поразительной достоверностью. Достигнув определенного уровня мастерства, вы сможете состязаться со своими друзьями в режиме Hot-Seat или бросить вызов самому Ричарду Бернсу. Каждый новый режим игры позволит вам еще глубже погрузиться в жизнь профессионального гонщика.

На старт... внимание... марш!

* Получите диплом о прохождении начальной и углубленной подготовки в школе ралли.
* Сразитесь с лучшими командами профессиональных гонщиков в режиме чемпионата.
* Обгоните самого Ричарда Бернса на одной из трасс!
* Соревнуйтесь со своими друзьями на одном или всех этапах ралли в режиме Hot-Seat.
* Не ждите легкой победы: с каждой трассой растет не только ваше мастерство, но и мастерство компьютерных соперников!
* Кардинально новая система тюнинга позволит вам менять коробку передач, шины, тормозные колодки и многое другое по своему усмотрению.
* Впервые в гоночном симуляторе представлены спасательные вертолеты, активные персонажи с многосегментной физикой и реалистичный тюнинг машин.
* Выложите запись своих заездов в сети и сравните свои успехи с достижениями прочих игроков в «Richard Burns Rally» по всему миру!

С самого начала и до конца эта великолепная игра позволяет вам проникнуться истинным духом ралли.

ОСНОВНЫЕ КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Рекомендуемые контроллеры

Для более четкого и полного контроля над машиной рекомендуется использовать компьютерный руль.

Клавиши управления

Действие	*Клавиша*
Понизить передачу	X
Повысить передачу	S
Газ	A
Тормоз	Z
Ручной тормоз	«Пробел»
Пауза / открыть меню паузы	Esc
Вид от первого / третьего лица	C
Поворот руля	Стрелки «вправо» и «влево»

Игровой экран

Ралли — это скоростной вид спорта, не оставляющий времени на раздумья. События на трассе развиваются стремительно. Уследить за ними вам поможет дисплей, на котором отображается ваше местоположение на трассе, а также индикаторы исправности автомобиля и его способности продолжать ралли.

Дисплей

Общее время ралли



НОВАЯ ИГРА

Профиль водителя

При загрузке игры вы автоматически попадаете в меню выбора профиля.

Чтобы создать новый профиль,

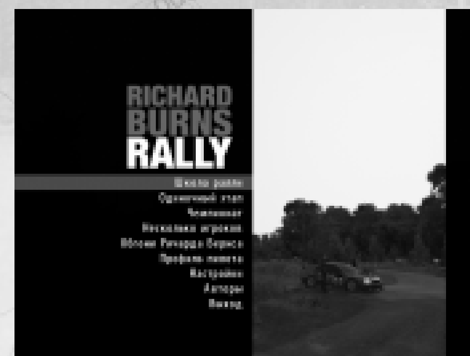
1. Выберите опцию «**Создать профиль**».
2. Введите свое имя.
3. Щелкните по кнопке «Готово», чтобы завершить создание профиля и вернуться в предыдущее меню.

Подсказка: *чтобы узнать больше о создании профиля, обратитесь к разделу «Профиль водителя: сохранение, загрузка и удаление».*

Замечание: *настройки, недоступные вам на этом этапе игры, будут временно заблокированы.*

Главное меню

Главное меню по праву можно считать штаб-квартирой Richard Burns Rally. Из этого меню вы можете выбрать желаемый режим игры, в него вы будете возвращаться при выходе из любого игрового режима.



Если вы начали новую игру, прежде всего вам будет необходимо создать профиль водителя. После этого вы сможете опробовать различные режимы игры.

* Запишитесь в школу ралли. Новичкам рекомендуется пройти обучение под руководством Ричарда Бернса, чтобы приобрести бесценные навыки управления раллийным автомобилем.
* Выберите один из этапов ралли, чтобы пройти крещение огнем.
* Вызовите своих друзей на поединок в режиме Hot-Seat.
* Отточив свои навыки вождения, смело бросайте вызов самому Ричарду Бернсу.
* Чтобы настроить управление, звук и экран по своему вкусу, выберите опцию «Настройки».

Подсказка: лучшие из гонщиков когда-то начинали с обучения в школах ралли. Ричард Бернс поступил в такую школу в возрасте пятнадцати лет. А теперь он сам готов передать вам свой бесценный опыт мастерского управления одним из лучших спортивных автомобилей в мире. Вы научитесь владеть ситуацией на дороге и не отвлекаться ни на какие помехи.

Школа ралли

Наш симулятор позволит вам в точности повторить славный путь Ричарда Бернса. Расположенная посреди дивных просторов сельского Уэльса, лесная школа ралли — это настоящий рай для гонщиков и один из лучших центров водительской подготовки в мире. Учебные трассы проходят по типичным английским дорогам. Вы можете ездить по ним столько, сколько пожелаете!

Вначале Ричард Бернс преподаст новичкам основы вождения. После этого вы сможете перейти к углубленной подготовке.

Будьте уверены, к окончанию курса вы не только познакомитесь с тонкостями и хитростями управления спортивным автомобилем, но и сможете без труда соперничать с лучшими гонщиками мира.

Как записаться в школу ралли:

1. Создайте профиль водителя. Выберите в меню опцию «**Школа ралли**».
2. Нажмите кнопку «**Enter**», чтобы начать обучение основам вождения. Старайтесь прислушиваться к советам Ричарда Бернса.
3. По окончании основного курса вождения рекомендуется пройти углубленную подготовку.

***Внимание**: вы сможете перейти к углубленной подготовке лишь после того, как пройдете основной курс вождения.*

***Подсказка:** схемы учебных трасс приведены в приложении А.*

Одиночный этап

С места в карьер! Рветесь сразу в бой? Не можете дождаться получения лицензии гонщика? Тогда выбирайте «**Одиночный этап**».

Чтобы пройти «**Одиночный этап**»,

1. Выберите опцию «**Одиночный этап**». Выберите страну и одну из трасс чемпионата.
2. Не забудьте прочесть описание трассы. После этого нажмите кнопку «**Enter**» и задайте погодные условия на этапе.
3. Выберите автомобиль, на котором вы будете проходить трассу. Описание машин находится в правой части экрана. Сделав выбор, нажмите кнопку «**Enter**».
4. Выберите тип коробки передач.
5. Теперь вы можете отправиться «**На старт**», сделать «**Тюнинг**» или настроить «**Повреждения**».

«**Повреждения**» могут быть:

Безопасные — при аварии в основном повреждается кузов машины, а механике наносится минимальный ущерб.
Пониженные — повреждается кузов машины, механике наносится средний ущерб.
Реалистичные — как железу, так и механике наносится полный ущерб.
Отключены — повреждается только кузов машины.

6. После загрузки этапа нажмите кнопку «**Enter»**, чтобы начать гонку.
7. По завершении этапа вы можете просмотреть «**Запись гонки**», «**Сохранить запись**» гонки, выйти в «**Главное меню**» или «**Переиграть**» этап заново.

Чемпионат

Отвоевав себе место в команде гонщиков, вы сможете выйти на старт и сразиться со звездами ралли в режиме «**Чемпионата**».

Внимание: режим «**Чемпионата**» не будет доступен вам, пока вы не окончите основной курс вождения в школе ралли.

Чтобы начать «**Чемпионат**»:

1. Откройте Главное меню, выберите опцию «**Чемпионат**» и установите уровень сложности («**Новичок**», «**Профи**» или «**Чемпион**»).
2. Настройте тип «**Повреждений машины**».
3. Выберите тип коробки передач.
4. Пришло время оттюнинговать вашу машину и подготовить ее к гонкам. Выберите опцию «**Тюнинг**». Если вас устраивает тюнинг, предложенный Ричардом Бернсом, переходите к пункту 6.

* Для ознакомления с технической терминологией и работой с меню тюнинга обратитесь к разделу «**Тюнинг**» данного руководства.
* Дополнительные советы и подсказки можно найти на сайте www.richardburnsrally.com

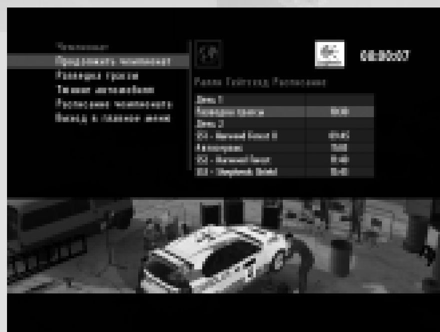
5. Оттюнинговав машину, оцените эффективность настроек автомобиля на площадке или трассе.

«**Площадка**» позволяет вам проверить удобство управления машиной на площадке школы ралли.

«**Пробный этап**» позволяет вам в полной мере оценить новые возможности вашего автомобиля на трассе.

6. Если вы удовлетворены тюнингом вашего автомобиля, выберите опцию «**Начать чемпионат**».

Меню чемпионата



Опция «**Следующий этап**» позволяет вам перейти к следующему этапу чемпионата.

Внимание: *посмотреть соревнования собирается множество зрителей, поэтому будьте осторожны. При сложности «Чемпион» наезд на зрителя карается дисквалификацией и исключением из соревнований.*

Опция «**Разведка**» предоставляет вам возможность пробного заезда по трассе с тем, чтобы испытать подготовленность вашего автомобиля и поменять неудачные настройки.

Опция «**Тюнинг**» позволяет вам изменить настройки автомобиля. Для ознакомления с технической терминологией и работой с меню тюнинга обратитесь к разделу «Тюнинг» данного руководства.

Опция «**Ход чемпионата**» позволяет вам ознакомиться с данными о ходе соревнований.

Опция «**Главное меню**» позволяет вам завершить свое участие в чемпионате и выйти в Главное меню.

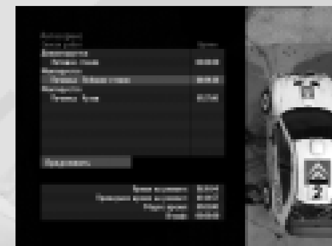
Внимание: *фальстарт карается начислением штрафного времени. С каждым последующим фальстартом штрафное время увеличивается. Будьте осторожней — четыре фальстарта, и вас исключат из соревнований!*

Возможности чемпионата

Автосервис

Между этапами чемпионата вы сможете заехать в автосервис, где команда механиков в рекордно короткие сроки обслужит машину и устранит любую ее неисправность. По правилам ралли каждому гонщику можно провести в сервисе не больше 20 минут. Главное здесь — решить, какие части машины нуждаются в починке и сколько времени займет ремонт. Главный механик команды рассчитает время, необходимое на выполнение работы.

Принимать решение о том, что важнее — устранить неисправность или выгадать лишнее время, вам предстоит самим.



1. Выберите из списка поврежденную деталь, которую вы хотите починить.
2. Продолжайте добавлять поврежденные детали, пока позволяет время.
3. За каждую лишнюю минуту, проведенную в сервисе, вам прибавляется штрафное время — по 10 секунд. Штраф может существенно повлиять на результат вашего выступления, поэтому учитесь грамотно распоряжаться каждой минутой.

Внимание: *при выборе более чем одной детали время, требуемое на ремонт, суммируется.*

Примечания

* Вы можете наблюдать за тем, как механики снимают, заменяют или перебирают соответствующие части вашей машины. Внимательно следите за тем, сколько времени у вас остается.

* Устраните как можно больше неполадок, но при этом постарайтесь уложиться в отведенное время.

* При необходимости вы всегда можете обратиться за советом к шеф-механику. Для этого выберите опцию «**Помощь шеф-механика**». Имейте в виду, что шеф-механик может помочь вам лишь общими советами, и решать, что будет лучше для вас в той или иной ситуации, вам придется самим.

* В ночное время суток время, допустимое на ремонт, увеличивается до 40 минут.

Несколько игроков

Режим **Hot-Seat** позволит вам сразиться с троими соперниками на любом этапе ралли или за чемпионский титул. Победит сильнейший — тот, чья техника вождения окажется лучшей.

Чтобы начать многопользовательскую игру,

1. Выберите в Главном меню опцию «**Несколько игроков**».
2. Укажите количество игроков и нажмите кнопку «**Enter**».
3. Выберите «**Hot-Seat: этап**» или «**Hot-Seat: ралли**».
4. Укажите, хотите ли вы оставить на трассе «призрак», задающий темп. Этот автомобиль повторяет лучшее прохождение трассы и помогает следующим игрокам понять, что необходимо сделать для победы.
5. Настройте тип «**Повреждений машины**».
6. Выберите место проведения этапа или ралли. Нажмите кнопку «**Enter**». Задайте погодные условия и переходите к выбору машины.
7. При выборе автомобиля обращайте внимание на его характеристики в правой части экрана. Нажмите кнопку «**Enter**».
8. Настройте тип шин.
9. Выберите желаемый тип коробки передач.

Обгони Ричарда Бернса

Вы можете бросить вызов самому Ричарду Бернсу и попробовать обогнать его на серии трасс. Выберите лучшую машину и приготовьтесь выжать из своего автомобиля все, на что он способен.

Как бросить вызов Ричарду Бернсу:

1. Выберите режим «**Обгони Ричарда Бернса**» и нажмите кнопку «**Enter**». Еще раз нажмите кнопку «**Enter**» и выберите машину для гонки. Если хотите равных условий, выберите машину Ричарда.
2. Выберите желаемый тип коробки передач и нажмите кнопку «**Enter**».
3. Теперь вы можете отправиться «**На старт**», сделать «**Тюнинг**» или настроить «**Повреждения**».

Настройки Главного меню

Чтобы настроить различные опции игры по своему усмотрению, выберите строку «**Настройки**» в Главном меню и нажмите кнопку «**Enter**».

Внимание: *с помощью этого меню вы сможете изменить глобальные настройки игры.*

* Выбирайте настройки с помощью клавиш «**Вверх**» и «**Вниз**».

* Изменяйте значения настроек с помощью клавиш «**Вправо**» и «**Влево**».

Настройки сгруппированы следующим образом:

«Экран» — индикаторы приборной панели и отображение времени прохождения контрольных пунктов.

«Звук» — настройки аудио.

«**Управление**» — настройки контроллеров.

«Стенограмма» — советы штурмана, помогающие в прохождении трассы.

«Коробка передач» — настройки трансмиссии и защиты коробки передач.

«**По умолчанию**» — возвращение к настройкам, выставленным по умолчанию.

Экран

«**Приборная панель**» — может отображаться или не отображаться на экране (Вкл/Выкл).

«Вид приборной панели» — полный или минимальный.

«Контрольные пункты» — время прохождения контрольных пунктов может отображаться или не отображаться на экране (Вкл/Выкл).

Звук

«**Громкость мотора**» — регулирует звук мотора.

«**Голос штурмана**» — регулирует громкость голоса штурмана.

«**Звуковые эффекты**» — регулирует громкость звуковых эффектов.

«**Громкость музыки**» — регулирует громкость музыки.

«**Звук шин**» — регулирует звук шин.

«**Громкость записи**» — регулирует громкость звука в записи заезда.

«**Звук в машине**» — включает и выключает звук в машине.

«**Выводящее устройство**» — указывает тип выводящего аудио устройства.

В игре используется технология создания звуковой среды **Creative's EAX(r) 3.0,** позволяющая воссоздавать звуковые эффекты в режиме реального времени. Акустические модели **EAX ADVANCED HD** изменяются по ходу движения, создавая звуковой ряд, максимально приближенный к реальности.

Эффекты **EAX ADVANCED HD** воссоздаются исключительно на звуковых картах семейства **Sound Blaster Audigy 2**. Система объемного звучания, такая, как **Creative Inspire** или **GigaWorks 7.1**, позволит игроку более полно погрузиться в мир **Richard Burns Rally.**

Управление

«**Настройки контроллера**» — позволяет задать настройки для контроллера, используемого в игре.

«**Сила отдачи**» — регулирует силу отдачи.

Внимание: *эта настройка доступна только при наличии внешнего игрового устройства, поддерживающего данную функцию.*

«**Настройки фильтра**» — изменяет настройки фильтра внешнего контроллера.

Стенограмма

Вы можете настроить любые параметры штурманской стенограммы по своему усмотрению.

Стенограмма Роберта Рида

«Визуальная стенограмма» — включает и выключает отображение подсказок на экране.

«Дистанция» — включает и выключает указатель расстояния до следующего препятствия.

«Отсчет расстояния» — включает и выключает отсчет расстояния до следующей подсказки.

«Игровые часы» — включает и выключает отсчет игрового времени.

«Контрольные пункты» — включает и выключает время прохождения контрольных пунктов.

«Стенограмма 3D» — включает и выключает трехмерные подсказки.

«Частота советов» — регулирует частоту появления стенограммы.

«Расстояние до препятствия» — регулирует расстояние до препятствия, на котором звучит стенограмма.

Коробка передач

«**Коробка передач**» — автоматическая или ручная.

«**Блокировка нейтрали**» — включить \ выключить.

«**Защита КПП**» — отключите защиту коробки передач для большего реализма. Не злоупотребляйте этой возможностью, иначе вы можете просто-напросто сжечь коробку передач.

«**Сцепление**» — включить / выключить педаль сцепления.

Настройки по умолчанию

Выберите опцию «По умолчанию», чтобы вернуть все настройки к заданным по умолчанию.

Профиль водителя: сохранение, загрузка и удаление

В Профиле водителя сохраняются пользовательские настройки игры, ваш прогресс и имя пилота.

В начале новой игры вам автоматически будет предложено «**Создать профиль**». Позже вы сможете загрузить или удалить старый профиль, а также сохранить в готовом профиле свои достижения. Выберите желаемую опцию и нажмите кнопку «**Enter**», чтобы совершить желаемое действие.

Внимание: *игра позволяет сохранить до 10 Профилей водителя.*

Чтобы сохранить Профиль водителя:

1. Выберите опцию «**Профиль водителя**» и нажмите кнопку «**Enter**».
2. Выберите опцию «**Сохранить профиль**» и снова нажмите кнопку «**Enter**».
3. Подтвердите свое решение, выбрав ответ «**Да**» и нажав кнопку «**Enter**».

Чтобы загрузить Профиль водителя:

1. Войдите в Главное меню, выберите строку «Профиль водителя» и нажмите кнопку «**Enter**».
2. Выберите опцию «**Создать/Загрузить профиль**», затем выберите из списка тот профиль, который вы хотите загрузить.
3. Выделите опцию «**Загрузить**» с помощью клавиш «**Влево**» и «**Вправо**». Нажмите кнопку «**Enter**» и выберите «**Да**», чтобы подтвердить свое решение.

Чтобы удалить Профиль водителя:

1. Войдите в Главное меню, выберите строку «**Профиль водителя**» и нажмите кнопку «**Enter**».
2. Выберите нужный профиль с помощью клавиш «**Вверх**» и «**Вниз**».
3. Выберите опцию «**Удалить**» с помощью клавиш «**Влево**» и «**Вправо**».
4. Нажмите кнопку «**Enter**», выберите «**Да**» и вновь нажмите кнопку «**Enter**», чтобы подтвердить удаление профиля.

Меню паузы

Чтобы приостановить игру во время обучения или заезда, нажмите клавишу «**Escape**». Откроется меню паузы, в котором вам будут доступны следующие опции.

«**Вернуться в игру**» — позволяет вернуться в игру.

«**Просьба о помощи**» — позволяет вызвать подмогу. Спасатели выкатят застрявшую или перевернувшуюся машину обратно на дорогу.

Внимание: *для того, чтобы позвать на помощь, вам придется дождаться полной остановки автомобиля. Действия спасателей отнимают некоторое время, поэтому прибегайте к помощи только в случае крайней необходимости.*

Внимание: *на уровне сложности «Чемпион» эта опция доступна только в том случае, если поблизости действительно есть люди.*

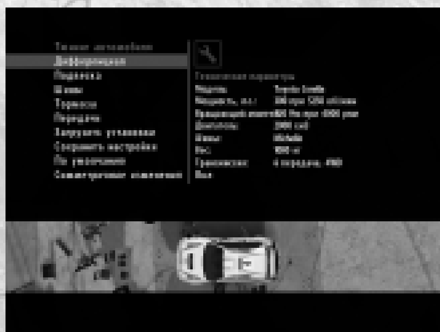
«**Настройки**» — позволяет изменить настройки «**Экрана**», «**Звука**», «**Стенограммы**» и «**Управления**».

«**Начать заново**» — переиграть текущий этап.

Внимание: *в режиме Чемпионата эта опция недоступна.*

«**Выход**» — позволяет выйти из игры.

Тюнинг автомобиля



«**Richard Burns Rally™**» представляет самую реалистичную систему автомобильного тюнинга, существующую в гоночных симуляторах на данный момент. Возможно, вам будет достаточно стандартных установок машины, но если вы хотите исследовать все аспекты гоночного вождения, не забудьте про «**Тюнинг**».

В режим «**Тюнинга**» можно войти непосредственно перед выбором любого из основных режимов игры.

Тюнинг

Тюнинг автомобилей, предложенный игрой по умолчанию, был разработан Ричардом Бернсом совместно с опытным инженером-конструктором. Вы можете примерить роль инженера-конструктора на себя, но имейте в виду, что тюнинг может занять у вас до нескольких часов, потому что даже малейшее отклонение от заданных настроек приводит к неожиданному результату. Изменение одной из переменных повлияет на ряд других установок и на общую динамику машины.

Управление

В работе с меню тюнинга вам помогут следующие клавиши:

«**Вверх**» и «**Вниз**»: выбор параметра.

«**Enter**»: включение / выключение режима настройки допустимых параметров.

Влево» и «**Вправо**»: изменение параметра.

Перед началом регулировки и после ее окончания необходимо нажать клавишу «**Enter**».

Дифференциал

Игра позволяет вам изменять минимальные и максимальные установки дифференциала.

Для чего нужен дифференциал?

Дифференциал в вашей машине выполняет три функции:

1. Передает вращающий момент от мотора к колесам.
2. Позволяет колесам с разных сторон оси вращаться с разной скоростью.
3. Он служит последним перераспределителем энергии от коробки передач, замедляя частоту вращения трансмиссии перед тем, как вращательный момент передастся колесам.

Все дифференциалы в вашей машине имеют диапазон от 0% трения (т.е. свободное вращение) до 100% трения (т.е. заблокирован). Параметр «Блокировка» определяет, до какой степени (в процентах) блокируется дифференциал под воздействием рычага управления, тормоза или газа.

При заблокированном дифференциале два колеса на одной оси будут вращаться с одинаковой скоростью.

Карты дифференциала

Карты дифференциала позволяют вам регулировать постепенное увеличение момента блокировки дифференциала от 0 до 100% в соответствии с различными входными данными. Для каждого из трех дифференциалов машины (переднего, центрального и заднего) существует отдельная карта.

Внимание: *устройство управления двигателем (ECU) всегда высчитывает наибольшую степень блокировки рычага управления, тормоза или скорости и использует соответствующие установки.*

Центральный дифференциал:

Эта карта используется при относительно спокойной езде по прямой.

Действие	Баланс	Другие эффекты
Уменьшение степени блокировки	Легкая управляемость	Меньшая устойчивость при торможении
Увеличение степени блокировки	Тяжелая управляемость	Большая устойчивость при торможении

Торможение левой ногой — Центральный дифференциал

Только для опытных водителей!

Если вы используете технику торможения левой ногой (одновременно нажимая педали газа и тормоза), устройство управления двигателем (ECU) перекрывает карту центрального дифференциала.

Действие	Баланс	Другие эффекты
Уменьшение степени блокировки	Легкая управляемость	Меньшая устойчивость при торможении
Увеличение степени блокировки	Тяжелая управляемость	Большая устойчивость при торможении

Подсказка: *для того, чтобы облегчить автомобилю вхождение в поворот, установите параметры для этой карты несколько ниже, чем для карты центрального дифференциала.*

Передний дифференциал

Действие	Плюсы	Минусы
Уменьшение степени блокировки	Легче войти в поворот	Меньшее сцепление на выходе из поворота
Увеличение степени блокировки	Большее сцепление на выходе из поворота	Труднее войти в поворот и управлять вращающим моментом на выходе

Подсказка: *для вождения по асфальтовому покрытию устанавливайте меньший процент блокировки переднего дифференциала, чем для вождения по гравийным дорогам.*

Задний дифференциал

Действие	Плюсы	Минусы
Уменьшение степени блокировки	Незначительное увеличение сцепления	Потеря устойчивости на большой скорости
Увеличение степени блокировки	Большее сцепление	Сложная управляемость на крутых поворотах

Подсказка: *как правило, для этой карты следует выставлять достаточно высокое значение.*

Например, если для 50% мощности давления на газ выставлена 25% блокировка дифференциала, а вращающий момент составляет 600Nm, реальный вращающий момент снизится до 150Nm.

Вращающий момент дифференциала

Это максимальный момент блокировки дифференциала, измеряемый в Ньютонах на метры (Nm).

Внимание: *эти параметры уже настроены оптимальным образом для каждого автомобиля и трассы в игре. Если вас не устраивает предложенная настройка, поэкспериментируйте с картами дифференциалов.*

Максимум вращающего момента центрального дифференциала

Действие	Основной эффект	Побочный эффект
Уменьшение степени блокировки	Более послушна при управлении	Больше шанс облегчения управления
Увеличение степени блокировки	Большая устойчивость	Больше шанс утяжеления управления

Максимум вращающего момента переднего дифференциала

Действие	Основной эффект	Побочный эффект
Уменьшение степени блокировки	Меньшее сцепление передних колес	Легче выходить из крутых поворотов
Увеличение степени блокировки	Большее сцепление передних колес	Труднее удерживать контроль над машиной

Максимум вращающего момента заднего дифференциала

Действие	Основной эффект	Побочный эффект
Уменьшение степени блокировки	Меньшее сцепление передних колес	Более легкое управление
Увеличение степени блокировки	Увеличение сцепления задних колес на выходе из поворота	Может привести к некоторой тяжести управления

Разблокировка ручного тормоза:

Внимание: *кроме одновременной активации задних тормозов машины, ручной тормоз также освобождает передачу вращения к задним колесам, открывая центральный дифференциал.*

Процентный показатель определяет, какое усилие требуется приложить на педаль (кнопку контроллера), чтобы открыть центральный дифференциал, обеспечивая идеальный поворот с использованием ручного тормоза.

Порог срабатывания педали тормоза:

Процентный показатель определяет, какое усилие требуется приложить на педаль газа (соответствующую кнопку контроллера), чтобы карта «**Торможение левой ногой**» перекрыла карту центрального дифференциала.

Подсказка: *настройте контроллер так, чтобы получить возможность нажимать педали газа и тормоза одновременно с переключением передачи.*

Подвеска

Амортизаторы и пружины могут улучшить езду и по неровной поверхности, и по ровной местности. На труднопроходимых и извилистых трассах может потребоваться перенастройка геометрии машины и стабилизатора поперечной устойчивости.

Внимание: *любые изменения параметров подвески должны уравновешиваться с другой стороны машины. Например, поменяв установки левого переднего хода отбоя подвески, необходимо поменять и правый.*

Амортизаторы

Амортизаторы поглощают (глушат) колебания подвески колес при встрече с препятствием. Они также контролируют степень обратной отдачи колес, которая в противном случае реагировала бы только на отдачу пружины.

Внимание: *все измерения ведутся в килоньютонах на метр в секунду. (кН/м/сек.).*

Сжатие: энергия, поглощаемая амортизатором при встрече с препятствием или выступом на дороге. При увеличении данного параметра машина будет ехать более жестко. При их уменьшении машина будет ехать более плавно.

Подсказка: *если вы установите слишком высокое значение для этого параметра, машина начнет подпрыгивать на колдобинах. Если же вы установите слишком низкое значение, амортизатор не будет выполнять свою функцию поглощения колебаний.*

Отдача: настройки отдачи регулируют скорость, с которой амортизатор разжимается, возвращая колесо на дорогу.

Подсказка: *чем ниже этот параметр, тем больше сила сцепления. Если этот параметр слишком высокий, машина так же начнет подпрыгивать на выбоинах.*

Резкое сжатие: данный параметр работает аналогично обычному сжатию. Резкое сжатие используется при прохождении больших рытвин, выбоин или трамплинов, которые могут повстречаться на трассе. Резкое сжатие не зависит от быстроты езды и обозначает скорость сжатия амортизатора в результате сильного воздействия.

Порог резкого сжатия: скорость (измеряемая в метрах в секунду), при которой установки резкого сжатия перекрывают установки обычного сжатия.

Подсказка: *если выставить слишком высокое значение для этого параметра, вы рискуете не достигать порога включения резкого сжатия. Если выставить слишком низкое значение, вы рискуете перейти этот порог.*

Пружина

В подвеске существует два типа пружин: **главная** и **вспомогательная**. На главную пружину приходится основная нагрузка в сложных ситуациях.

Вспомогательная пружина задействуется при небольших нагрузках на колесо, обеспечивая дополнительное сцепление, или при отсутствии нагрузок, обеспечивая полное разжимание амортизатора.

Длина пружины: регулируя длину пружины, можно изменить клиренс и длину хода подвески.

Подсказка: *клиренс можно изменить и другим, более легким способом. Отрегулируйте высоту стойки подвески в меню «Геометрия». При тюнинге автомобиля рекомендуем оставить длину пружины по умолчанию.*

Жесткость пружины: уровень нагрузки, необходимый для сжатия пружины. Чем выше эта цифра, тем большая нагрузка необходима для сжатия пружины и тем жестче она становится. Чем ниже этот параметр, тем мягче пружина. Это влияет на управление автомобилем при наезде на препятствия.

Подсказка: *для скоростных трасс лучше выставлять высокую степень жесткости пружины. Для труднопроходимых или заснеженных трасс более подходящей станет мягкая пружина.*

Внимание: *для каждого автомобиля в игре параметры длины и жесткости вспомогательной пружины по умолчанию настроены оптимальным способом.*

Геометрия (передняя и задняя)

Меню «**Геометрия**» позволяет регулировать сход-развал колес и клиренс в передней и задней части автомобиля.

Верхнее положение стойки подвески: регулируя положение верхней части стойки подвески (в том месте, где она соединяется с корпусом автомобиля), вы можете изменить кастер управляемости колес.

Подсказка: *чем больше отрицательный угол кастера, тем легче машина будет входить в поворот. При этом увеличивается чувствительность рулевого управления (машину будет чаще бросать в стороны на неровностях).*

Длина рулевой тяги: регулировка рулевой тяги изменяет угол схождения колес.

Высота стойки подвески: определяет высоту дорожного просвета. Регулируя высоту стойки для задней и передней части машины, вы можете изменять распределение веса и «осанку» автомобиля. Поднятие задней части машины переносит центр тяжести вперед.

Подсказка: *большой клиренс увеличивает длину хода подвески и уменьшает повреждение днища машины. При уменьшении клиренса центр тяжести машины перемещается ниже.*

Развал: регулирует развал колес.

Подсказка: *изменяйте развал колес в соответствии с типом дорожного покрытия, стараясь добиться равномерного изнашивания шин.*

Стабилизатор поперечной устойчивости и рулевое управление

Стабилизатор поперечной устойчивости контролирует передачу тяги между правым и левым колесом. Рулевое управление — это соотношение между давлением на соответствующую кнопку контроллера и максимальной блокировкой машины.

Ограничитель угла поворота: при максимальном значении данного параметра угол поворота колес машины для одного и того же усилия будет большим, нежели при минимальном значении.

Жесткость переднего стабилизатора поперечной устойчивости: влияет на скорость, с которой вес машины перераспределяется по оси между двумя передними колесами. Чем выше данный параметр, тем жестче стабилизатор поперечной устойчивости и тем медленнее происходит перераспределение веса.

Подсказка: *снижение данного параметра облегчает вход автомобиля в поворот. Повышение данного параметра придает машине большую устойчивость на высокой скорости.*

Жесткость заднего стабилизатора поперечной устойчивости: влияет на скорость, с которой вес машины перераспределяется по оси между двумя задними колесами. Чем выше данный параметр, тем жестче стабилизатор поперечной устойчивости и тем медленнее происходит перераспределение веса.

Подсказка: *снижение данного параметра увеличивает сцепление машины с дорогой, но может утяжелить управление.*

Подсказка: *в дождливую погоду рекомендуется снизить данные параметры для обоих стабилизаторов.*

Шины «Пирелли»

При торможении, разгоне или повороте воздух внутри шины нагревается и расширяется, повышая ее внутреннее давление. В таблицах указано давление в непрогретых шинах.

Подсказка: *для длинных и сложных трасс рекомендуется слегка снизить давление в шинах.*

Тормоза

С помощью этого раздела тюнинга вы сможете изменить балансировку передней и задней части машины и отрегулировать максимальное тормозное усилие.

Максимальное тормозное усилие: максимальное тормозное усилие, передаваемое колесам. При чрезмерном повышении этого параметра колеса блокируются, и машину начинает заносить. На скользкой, мокрой или обледенелой трассе требуется меньшее усилие, чтобы заблокировать колесо.

Подсказка: *если вы не хотите менять балансировку машины, выставьте одинаковое соотношение тормозного усилия переднего и заднего тормоза. Если усилие заднего тормоза намного превышает усилие переднего, заднюю ось машины может начать заносить. Если усилие переднего тормоза намного превышает усилие заднего, машина может начать буксовать, и на поворотах будет труднее вывести заднюю ось из заноса.*

Распределитель тормозного усилия: процент распределения тормозного усилия на переднюю и заднюю ось. В сумме этот показатель всегда равен 1.

Диаметр диска: определяет размер тормозного диска.

Коробка передач

Вы можете изменять передаточное отношение в коробке передач, выбирая между большой предельной скоростью с медленным разгоном и меньшей предельной скоростью с быстрым разгоном.

При выборе между этими режимами обращайте внимание на тип трассы, по которой проходит заезд. То, что хорошо для прямой скоростной трассы, может быть плохо для маневрирования по извилистой дороге и наоборот.

Защита КПП: защита поможет вам предохранить коробку передач от выставления параметров, которые могут повредить мотор.

Передаточное отношение

Передаточное отношение помогает подстроить обороты двигателя машины под разные типы трасс.

Длинное: Максимальная предельная скорость, медленный разгон.

Среднее: Средняя предельная скорость, средний разгон.

Короткое: Минимальная предельная скорость, быстрый разгон.

Подсказка: *если вы видите, что обороты двигателя постоянно на максимуме, попробуйте выставить «Среднее» или «Длинное» передаточное отношение. Если двигатель, напротив, редко достигает максимума оборотов, попробуйте уменьшить данный параметр.*

Загрузка настроек

1. Войдите в меню «**Тюнинга**», выберите опцию «**Загрузить настройки**» и нажмите кнопку «**Enter**».

2. Выделите желаемый набор сохраненных настроек с помощью клавиш «**Вверх**» и «**Вниз**».

3. Пользуясь клавишами «**Влево**» и «**Вправо**», выберите опцию «**Загрузить**» и нажмите кнопку «**Enter**».

4. Подтвердите свой выбор, нажав «**Да**». Вы вернетесь в меню «**Тюнинга**».

Чтобы удалить нежелательный набор настроек,

Войдите в меню загрузки, выберите ненужный набор и нажмите кнопку «**Удалить**».

Сохранение настроек

Если вам нравится созданный набор настроек и вы намерены часто им пользоваться, сохраните его с помощью опции «Сохранить настройки». Этот набор будет доступен исключительно для текущего профиля.

Для каждой машины можно сохранить не более трех наборов настроек.

Настройки по умолчанию

Ричард Бернс готов предложить вам свои наборы настроек, идеально подходящие для всех трасс игры — от заснеженных просторов Арктики до скоростных шоссе с асфальтовым покрытием.

Внимание: чтобы отменить изменение, внесенное в настройки, нажмите кнопку «**Возврат**».

Учебное пособие раллийной школы

Это пособие содержит некоторые подсказки и советы, дополняющие инструктаж Ричарда Бернса на уроках школы ралли.

Основы вождения

Для того, чтобы получить диплом начальной подготовки и убедить Ричарда Бернса, что вы обладаете всеми навыками, необходимыми для обучения углубленной подготовке, вам будет необходимо пройти основы вождения.

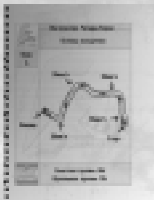
Ниже описываются зачетные тесты и даются подсказки, которые помогут вам справиться с заданиями.

Площадка

Для окончания урока нужно припарковаться в желтом квадрате перед гаражом.

Подсказка: *владельцам школьной собственности не понравится, если вы начнете крушить и ломать все вокруг. Если вы снесете забор или пробьете стену гаража, вам придется проходить этот урок заново.*

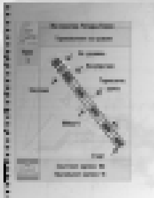
Основы вождения



Ведите машину со средней скоростью

Не съезжайте с дороги

Торможение на гравии

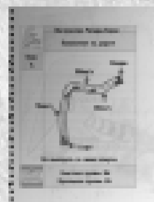


Тормозите только по указанию Ричарда

Не используйте ручной тормоз

Старайтесь не блокировать тормоза и не бойтесь прибавлять газ

Положение на дороге

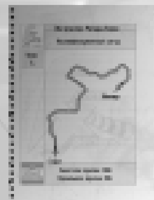


Не злоупотребляйте педалью газа

Внимательно слушайте советы Ричарда.

Перед началом дорожного изгиба придерживайтесь противоположной стороны дороги, чтобы смягчить поворот

Квалификационный заезд



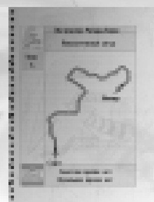
Притормаживайте у красных конусов

Ускоряйтесь у зеленых конусов

Двигайтесь по пути, ограниченному синими конусами

Подсказка: *ручное торможение помогает выровнять машину на крутых поворотах.*

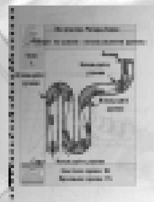
Показательный заезд



Внимательно наблюдайте за техникой Ричарда Бернса

Углубленная подготовка

Поворот на гравии с ручником

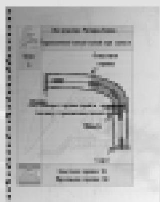


Постарайтесь войти в первый крутой поворот на скорости 50км\ч

Не выкручивайте руль слишком сильно

Полный контроль над машиной важнее, чем скорость

Торможение левой ногой при заносе

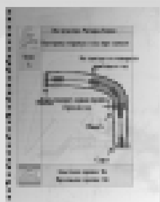


Не пережимайте тормоз, чтобы не заглох мотор

Не разгоняйтесь слишком сильно, иначе можно не вписаться в поворот

Только практика поможет вам уловить все нюансы этой техники

Контроль педалью газа при заносе

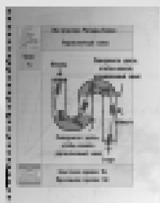


Сбросьте газ

Войдя в поворот, прибавьте газ

Контролируйте занос вплоть до выхода из поворота

Управляемый занос

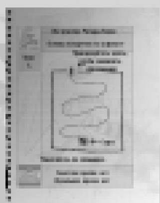


Сбросьте газ

Поверните

Резко наберите скорость

Основы вождения на асфальте

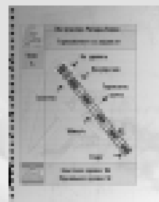


Почувствуйте, как ведет себя машина на асфальте

Потренируйтесь выполнять упражнения, освоенные в ходе предыдущих уроков

Припаркуйтесь в желтом квадрате, чтобы закончить урок

Торможение на асфальте



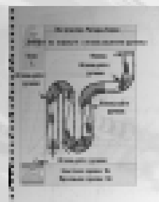
Разгонитесь до 100 км\ч

Избегайте блокировки колес

Не используйте ручной тормоз

Остановитесь перед ограничительной лентой

Поворот на асфальте с ручником

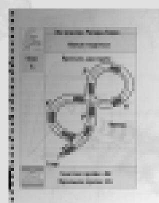


Постарайтесь войти в первый крутой поворот на скорости около 60 км\ч

Не пережимайте ручной тормоз

Прибавляйте газ при выходе из поворота

Мягкая подвеска

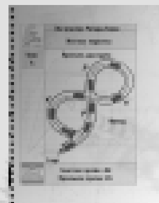


Сделайте «восьмерку»

Постарайтесь не сбивать конусы

Используйте технику торможения левой ногой

Жесткая подвеска



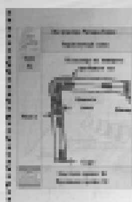
Сделайте «восьмерку»

Не разгоняйтесь так, как на предыдущем уроке

Постарайтесь не сбивать конусы

Притормаживайте перед поворотами, чтобы проходить их с заносом

Контрсмещение



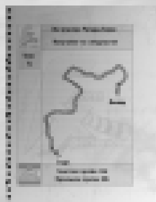
Перед началом дорожного изгиба придерживайтесь противоположной стороны дороги, чтобы смягчить поворот

Не используйте ручной тормоз

Притормозите перед поворотом

Для выполнения этого упражнения очень важны чувство времени и положения автомобиля

Выпускной экзамен



Пользуйтесь освоенными приемами

Слушайте стенограмму Роберта Рида

Притормаживайте перед поворотами и жмите на газ, выходя из них

Стенограмма

Стенограмма, которую читает штурман, помогает пилоту заранее узнавать об особенностях и опасных моментах трассы (поворотах, выбоинах, кочках и камнях). Для того, чтобы штурман составил карту этапа и проложил курс, вам придется совершить предварительную разведку трассы.

Возможно, вначале стенограмма Роберта Рида покажется вам непривычной, но немного практики — и вы будете проезжать крутые повороты, повороты с плохой видимостью и крутые спуски на скорости, ранее казавшейся запредельной.

***Подсказка:** учтите, что на больших скоростях штурман не будет успевать предупреждать вас о животных и птицах, выскакивающих на трассу.*

Ниже приводится сравнительная табличка различных видов стенограмм.

значок	стенограмма Роберта Рида	русская классическая	европейская	описание
	Прямой левый	Левый Ноль	Левый Шесть плюс	Поворот налево (направо), проходится без снижения скорости
	Прямой правый	Правый Ноль	Правый Шесть плюс	
	Легкий левый	Левый Один	Левый Шесть	Почти прямой поворот налево (направо), следите за скоростью
	Легкий правый	Правый Один	Правый Шесть	
	Быстрый левый	Левый Два	Левый Пять	Сбросить скорость, понизить передачу
	Быстрый правый	Правый Два	Правый Пять	
	Средний левый	Левый Три	Левый Четыре	Притормозить, понизить передачу
	Средний правый	Правый Три	Правый Четыре	
	Левый под девяносто	Левый Четыре	Левый Три	Поворот налево на 90 градусов
	Правый под девяносто	Правый Четыре	Правый Три	Поворот направо на 90 градусов
	Крутой левый	Левый Пять	Левый Два	Поворот налево (направо) более чем на 90 градусов
	Крутой правый	Правый Пять	Правый Два	
	Левая шпилька	Левый Шесть	Левая шпилька	Поворот налево (направо) почти на 180 градусов
	Правая шпилька	Правый Шесть	Правая шпилька	

значок	стенограмма	описание
	Узко	Будьте осторожны, дорога сужается
	Расширение	Дорога расширяется
	К выходу круче	На выходе поворот становится круче
	К выходу очень круто	На выходе поворот становится значительно круче
	Левый	Свернуть налево на примыкающую дорогу
	Правый	Свернуть направо на примыкающую дорогу
	Змейка	Трасса поворачивает то вправо, то влево
	На	Одно препятствие перетекает в другое
	Сразу	Одно препятствие резко переходит в другое
	Через бугор	Подъем, до въезда на холм нет возможности увидеть следующее препятствие
	Трамплин	Приготовьтесь к тому, что машину подбросит
	Кочки	Готовьтесь к потере устойчивости управления
	Не резать	Держитесь в центре трассы, на обочине препятствие
	Резать	Можно срезать угол трассы
	Длинный	Дорога будет идти в одном и том же направлении довольно долгое время
	Возможно	Дорога некоторое время будет идти в одном и том же направлении
	Правее	Держитесь правой стороны трассы
	Левее	Держитесь левой стороны трассы
	По центру	Держитесь центра трассы
	Прямо	Не сворачивайте
	Внимание	Неровная поверхность трассы
	Опасно	Зона повышенного риска
	Вода	Впереди водная преграда
	Брод	Впереди брод
	Мост	Впереди мост
	Финиш	Завершение этапа

Техническая поддержка

Внимание!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 MHz)
- Объем оперативной памяти (например, 128 MB)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet http://www.buka.ru/techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

* *Внимание:* Перед тем, как повонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

АВТОРЫ

SCi GAMES

Генеральный директор
Jane Cavanagh

Коммерческий директор
Bill Ennis

Финансовый директор
Rob Murphy

Директор по маркетингу
Dave Clark

Директор по разработке
Darren Barnett

Художественный директор
Patrick O'Luanaigh

Главный продюсер
Peter Hickman

Ассистент продюсера
Luke Timms

Менеджер по закупкам
Caspar Gray

Продакт менеджер
Kerrie Flaus

Креативный менеджер
Quinton Luck

Web-мастер
Olaf Siebert

Ассистент менеджера по продукции
Helen Clark

Менеджер по продажам в Европе
Justin Gaffney

Менеджер по продажам в США
Trudy Friday

Менеджер по экспортному бюджету
Juliet Bray

Ведущий специалист по рекламе (Великобритания)
Chris Walton

PR-менеджер (Европа)
Emily Britt

Директор по связям с общественностью
Chris Glover

PR-менеджер (Великобритания)
Gareth Ramsay

Координатор бета-тестирования
Marc Titheridge

Старшие тестеры
Matt Friday
Dave Isherwood
Stuart Fallis

Ведущие тестеры
Neil Delderfield
Matt Ibbs

Тестеры
Che Hamilton
Joe Best
Ian Rowsell
Allen Elliott
Peter Evans
Hugo Hirsh
David Izzo
Carl Perrin
Joseph Pirocco
Jonti Pitt
Henley Bailey
Damian Bennet

Менеджер по планированию
Jon Wild

Административный директор
Richard Lever

Технологи
Nicole Beale
Pauline Nam

IT-менеджер
Andy Judd

Директор по лицензированию
Simon Hewitt

Менеджер по лицензированию
Nivine Emeran

Главный бухгалтер
Callum Jay

Ассистенты бухгалтера
Matthew Freeman
James Cox

Warthog

Главный программист консольной версии
Thomas Liljetoft
Magnus Osterlind

Главный программист версии для PC
Carl Tonsgard

Физика
Eero Piitulainen

Реализация столкновений
Rene Hojstrand

Программисты
Andreas Andersson
Anders Blom
Rickard Bjorklund
Per Dervall
Tobias Johansson
Daniel Larsson
Magnus Lundblad
Bjorn Lundgren
Mattias Olsson
Rodrigo Perez
Bjorn Smedman
Lars Wireen

Звуковые эффекты
Che Lalic

Эксперт по звуку
Matt Sugden

Юридическая поддержка
Jo Murphy

Администраторы
Daisy Whitehead
Katie Blundell

Juststuf LTD Motorsports
Lance Baber

Физика и управление
Simon Redhead

Руководство пользователя
James Lenoel

Инженер звукозаписи
Jeremy Taylor

Арт-директор
Simon Withenshaw
Alex Hartley

Художники
Martin Anderson
Fredrik Alfredsson
Nils Bjarke
Rasmus Holgren
Johan Lorentzon
Philip Mervik
Michael Nilsson
Nicholas Nilsson
Kim Olsen
Nils Pedersen
Johan Sorensen
Mike Wells
John Willimann
Jesper Willumsen
Mattias Tullgren
Dave Mervik
Hendrik Johansson
Carl McQuillan

Тестирование моделей
Stuart Cook
Donald Lowe

Координатор бета-тестирования
Tim Welch

Финансовый контроль
Karin Rydinge

IT-менеджер
Dan Saeden

Продюсер
Lee Clare
Per Eskilsson

Технический Директор
Mattias Wennerholm

Креативный Директор
Dennis Gustafsson

Директор по менеджменту
Christoffer Nilsson

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
Richard Burns, Robert Reid, David Williams, Stefano Dano, CSS Stellar Plc, John Kennard, Martin Pallot, Possum Bourne Motorsport, Autosportif, Peter Owen, Mick Linford, Clare Barton, Christoph Poupon, Neil Booker, Rick Bhardwaj, Lisa Baxter, Iain Stanley, Susan Flinders, Sarah Tinsley, Ben Benson, Ash Mile-Dennis, Motorsports Association (UK), Jakob Ebrey Photography, Rally USA, Cumberland Car Club,Rallye Mont Blanc,Asia Pacific Rally Championship Working Group, Kai Tarkianen, Peter Babbage, Jo Burns, Mark, David and Tony Higgins, Christophe Juncker,Thomas Burgel, Rib Sawyer (Couchlife).

Наши партнеры:

PIRELLI INTERNATIONAL RALLY **«Pirelli» www.pirelli.com**

STORM **«Storm» www.storm-watches.com**

«Red Bull» www.redbull.com

«Logitech» www.logitech.com

«Creative Labs» www.creativelabs.com

Кастинг и звукозапись
Phil Morris

Студия
All In The Game Ltd

Франция
Stephane Cornicard
Emmanuel Bonami

Германия
Daniel Alexander
Stephan Grothgar
Aletta Lohmeyer

Испания
Xavier Fernandez
Javier Pena
Pilar Orti

Италия
Angelo Cola
Andrea Piovan

Музыка

«Burns Attack» — Paul Oakenfold.
Продюсер Paul Oakenfold.
Дополнительный продюсер Ian Green.
Авторы Paul Oakenfold и Ian Green.
(P) 2003 Paul Oakenfold/Paul Oakenfold LLC.

«Creepshow» — Plump DJ
Авторы A.Gardner, L.Rous, C.Gibbs, R.Bell, G.Brown, R.Mickens, C.Smith, D.Thomas, R.Westfield
Продюсирование и аранжировка L.Rous & A.Gardner
Запись сделана на студии Reverb Music/ Chrysalis Music Ltd / EMI Music Publishing Ltd / Finger Lickin' Music.
Запись содержит элементы трека «Rated X» в исполнении Kool & the Gang. (P) & © 2003 с альбома «Eargasm»
www.fingerlickin.co.uk

«Go» — Andy Hunter
Мелодия, продюсирование и аранжировка Tedd T & Andy Hunter
Вокал Andy Hunter
Бэк-вокал Paula Wolak
Оркестровка John Catchings & The Love Sponges.
Запись сделана на студии Birdwing Music/Engage/Meaux Hits/Tedasia Music EMI Christian Music Publishing. © 2003

«Cruel Youth» — Pepe Deluxe
Автор J Salo
Запись сделана на студии Catskills Music Publishing Ltd.
(P) & © 2003 Catskills Records Ltd. Запись взята с альбома «Beatitude» (RIDCD/LP009)
www.catskillsrecords.com

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

Менеджер по лицензированию
Сергей Руденко

Менеджер по локализации
Полина Трояновская

Менеджер по продвижению продукта
Алексей Писклюков

Координатор переводов
Ирина Изотова

Перевод
Вадим Хесин
Яна Тимкова
Светлана Калашникова

Технический эксперт
Роман Потапкин

Эксперт по звуку
Руслан Дмитриев

Актеры
Никита Прозоровский
Денис Манохин

Запись сделана на «13 studio records»

Художники-дизайнеры
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская

Верстка руководства пользователя
Марина Дашкова
Степан Илличевский

PR-менеджер
Алексей Пастушенко

Координатор бета-тестирования
Александр Пак

Тестер-программист
Кирилл Бестемьянов

Старший тестер
Иван (Qa) Райнов

Тестеры компании «Бука»
Екатерина (Raduga) Мышенко
Алексей (Stallker) Пешехонов
Кирилл (k_best) Бестемьянов
Иван (ZeitGeist) Рид

Менеджеры по продажам
Елена Антонова
Максим Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Павел Круглов

Торговый маркетинг
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова
Лариса Евдокимова

Комьюнити-менеджер
Александр Ковалев

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев

Техническая поддержка
Максим (Ill_lectric) Вахитов

Генеральный директор
Игорь Устинов

Финансовый директор
Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга
Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок
Александр Михайлов

Richard Burns Rally © 2004 SCi Games Ltd. All Rights Reserved.
© 2004 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией «Бука». Защиту авторских прав компании «Бука» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Щит» (rshield@aha.ru). Диск изготовлен на ООО «Уральский электронный завод», http://www.uep-cd.ru

Юридическая информация

Торговая марка «**Richard Burns**» принадлежит Ричарду Бернсу. Имена, голоса и изображения Ричарда Бернса и Роберта Рида разрешены к использованию «**IP Promotions Limited**».

Марки «**Subaru**», «**Impreza**» и «**WRX**», эмблемы и дизайн корпуса машин являются собственностью «**Fuji Heavy Industries Ltd**» и используются по лицензии, выданной «**SCi Games Ltd**».

Марки «**Toyota**», «**Corolla**», а также связанные с ними символы, эмблемы и дизайн, собственностью корпорации «**Toyota Motor**» и используются по лицензии, выданной «**SCi Games Ltd**».

Марка «**Mitsubishi Lancer Evolution VII**» принадлежит корпорации «**Mitsubishi Motors**». Все права защищены.

Марка «**Hyundai Accent**» принадлежит компании «**Hyundai Motor**». Все права защищены.

Марка **«MG ZR»** принадлежит компании **«MG Rover Group Ltd»** 2003/04. Все права защищены.

Марка «**Peugeot 206 WRC**» принадлежит компании «**Automobiles Peugeot**». Все права защищены.

Марка «**Citroen Xsara T4**» принадлежит компании «**Automobiles Citroen**». Все права защищены.

Rally of Canberra and Rally Hokkaido © Asia-Pacific Rally Championship Working Group. Все права защищены.

Arctic Lapland Rally © 2003/2004 AKK Sports Ltd. Все права защищены.

Pirelli International Rally © BRC Licensing Limited. Все права защищены.

Forest Experience Rally School © 2003/2004 The Forest Experience Rally School. Все права защищены.

www.forestrally.co.uk

www.forestrally.com

Rally USA © American Rally Sport Group, Inc.

www.RallyUSA.com

The Mont Blanc Rally © A.S.A.C Mont Blanc

Все персонажи (кроме Ричарда Бернса и Роберта Рида) и команды в игре являются вымышленными. Любое сходство с реальными людьми, компаниями или командами мотоспорта следует считать случайностью.

Richard Burns Rally © SCi Games Limited 2004. Все права защищены.

SCi Games является торговой маркой компании «**SCi Games Ltd**». «**SCi Games Ltd**» является подразделением группы компаний «**SCi Entertainment Group Plc**». © 2004 Creative Technology Ltd. Все права защищены.

«**The Creative logo**», «**Sound Blaster**», «**Sound Blaster logo**», «**Audigy**» и «**EAX**» являются зарегистрированными торговыми марками, а «**Advanced HD**» и «**EAX Advanced HD**» — фирменными знаками компании «**Creative Technology Ltd**» в США и/или других странах.

Все торговые марки и названия продукции, перечисленные выше, являются зарегистрированными торговыми марками и принадлежат соответствующим владельцам.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «Richard Burns Rally™»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее — Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом, передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копии чека с указанием даты покупки;

(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.

РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА



Richard Burns Rally™

Запишите и запомните пять произвольных цифр

[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:

115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания «Бука».

С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ!

Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]

Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]

Пол: [_]муж. [_]жен.

Возраст: [_][_] лет

Дата рождения: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)

E-mail:

______________________________@______________

Индекс: [_][_][_][_][_][_]

Адрес (полностью):

______________________________д.______кор.______кв.___

(Код города) Телефон: ( )

Род занятий:

[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный, другое

____

Где вы играете в игры?

[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе

Какие игровые сайты Вы посещаете?

____

Какие журналы вы читаете?

[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Мир ПК, [_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер, [_]Хакер

Какие неигровые журналы/ газеты вы читаете?

____

Какую радиостанцию вы слушаете?

[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa +, [_]Хит-FM, [_]Наше радио,
[_]Серебряный дождь, [_]Русское радио,
другое

____

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:

____
____
____

Какие выходящие в этом году игры вы ожидаете больше всего?

____

Предложите вашу тему для новой игры:

____
____

Где вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):

____
____

и по какой цене

____

Что повлияло на ваше решение купить именно эту игру?

[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах, [_]рекомендация продавца,
[_]любимый жанр, [_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине,
[_]информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо,
другое

____

Что еще вы хотели бы получать по рассылке?

____
____

Ваши пожелания компании

____
____
____

СПАСИБО!

